

16 bits

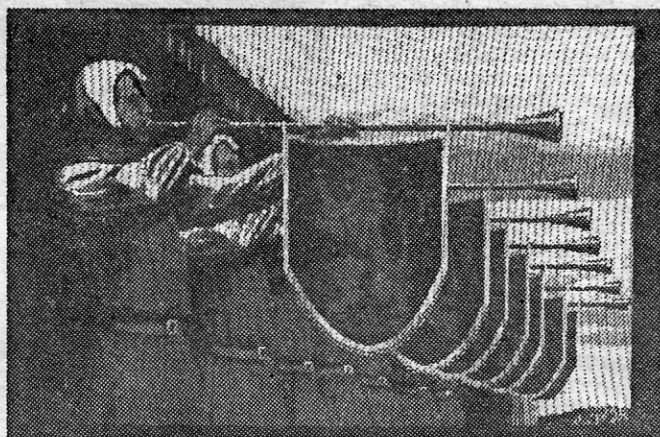
«DEFENDER OF THE CROWN»

# COMBATER POR SUA DAMA NO ATARI ST

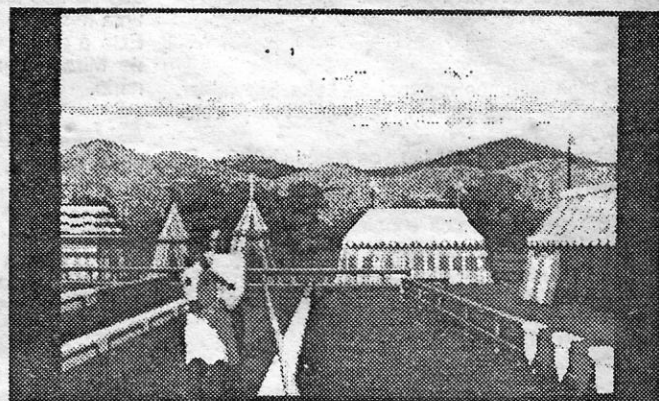
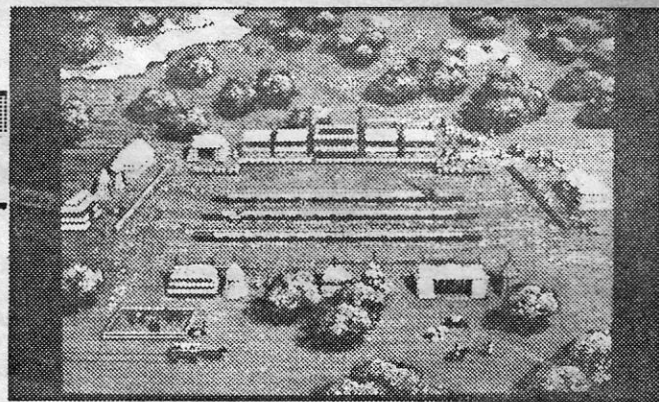
A Mindscape Software dá aos seus videogames a designação de «Cinemaware interactive movies» e vai ao ponto de designar as disquetes por «reels», ou sejam «bobinas». A ideia é a de obter uma qualidade de imagem próxima da cinematográfica e dar a ideia de que se está perante um filme no qual se pode intervir como argumentista, realizador e intérprete. O primeiro — e melhor — exemplo dessa ideia recebeu o título de *Defender of the Crown* e permanece sem rival em matéria de gráficos desde o seu lançamento há perto de um ano. O argumento é relativamente simples: há três castelos saxões no Norte de Inglaterra e outros três normandos no Sul. O jogador pode atacar um deles, participar numa justa ou... visitar Robin dos Bosques. O resto é exactamente como nos filmes de damas e cavaleiros — belas paisagens, lutas entre cavaleiros, assaltos a castelos. Ditas as coisas assim, tudo parecerá muito simples, mas não é: nas justas, por exemplo, o jogador vê-se na pele de um cavaleiro correndo sobre o adversário, de lança em riste. A ilusão é perfeita e há que ter muita habilidade para manejar o rato de maneira que a lança atinja o inimigo de modo a derrubá-lo, pois se não o fizer poderá acabar no chão, atapetado a estreme de cavalo...

As damas também não faltam, a descrição dos castelos é pormenorizada — um autêntico compêndio. Pergaminhos surgem com mapas e indicações e opções. Há escadas para encostar às muralhas e alcançar as ameias, há espadas para combater à maneira de Errol Flynn, mas a grande arma é uma catapulta que... lança ratos e esturme sobre a guarda, numa acção de guerra bacteriológica! Isso pode parecer um pouco louco, mas parece que era uma técnica usual, 1000 anos atrás. De qualquer modo, o grande problema de

*Defender of the Crown* é o de que as imagens são tão belas que o jogo acaba por ser esquecido. Os acampamentos dos torneios, com as suas tendas multicolores, os arautos com os seus toques de trombetas, toda a pompa e circunstância, bandeiras, armaduras, encantam os olhos e obrigam a pensar: «Onde é que isto vai parar?»



«Defender of Crown» — Um jogo que é também um verdadeiro filme de damas e cavaleiros, com Robin dos Bosques e tudo o mais



GUIA TV/«A CAPITAL» — XIX

## SOFTCLUB



Commodore Distribuidor autorizado

### TODA A GAMA COMMODORE E ATARI ST

As últimas novidades em **software Atari ST, Amiga, Commodore 64, Spectrum e PC**

MONITORES E IMPRESSORAS

CENTRO COMERCIAL IM — LOJA 7  
R. LATINO COELHO, 12-A/B — 1000 LISBOA

**METRO PICOAS**

CENTRO COMERCIAL CITY — LOJA 18, 2.º piso  
R. TOMÁS RIBEIRO, 34-A/B — 1000 LISBOA — T. 55 84 52

## MALHUS Informática

RUA JOAQUIM PAÇO DE ARCOS, 9-A  
TELEF. 714 31 59 • 1500 LISBOA • FAX 715 07 70

## Spectrum Center

RUA LUÍS DE CAMÕES, 35-B • 1300 LISBOA  
TELEFS. 63 78 64 - 64 55 28 • FAX 641910

## S Schneider

# FEV.º 89

### GRANDE CAMPANHA VENDA AO PÚBLICO!!!

#### ★ COMPUTADORES:

- SINCLAIR PC 200
- ZX SPECTRUM+: 128; +2; +3
- AMSTRAD PCW:  
PC 1512/1640/2086/PPC
- PHILIPS NMS 9100, 9127 (PC, XT, AT)
- COMMODORE AMIGA 500/200
- COMMODORE PC 10 - III; 20 - III; AT
- ATARI ST • ATARI PC3
- SCHNEIDER EURO PC • TOWER AT
- PORTÁTIL AT
- PSION/Z 88

A MELHOR PRENDA  
**Ofereça UM COMPUTADOR!**

#### ★ IMPRESSORAS:

- EPSON • STAR • NEC
- CITIZEN • AMSTRAD • SEIKOSHA

#### ★ MONITORES:

- NEC
- PHILIPS

#### ★ TELEFAX:

- PANASONIC
- SCHNEIDER

#### ★ ACESSÓRIOS:

- JOYSTICKS
- INTERFACES
- HARD DISKS/CARDS
- DISK DRIVES
- MODEMS

A MELHOR PRENDA  
**Ofereça SOFTWARE!**

#### ★ CONSUMÍVEIS:

- DISKETS:  
— 5 1/4" 2 D ..... 100\$00
- 3 1/2" 2 DD ..... 300\$00

#### FITAS PAPEL/IMPRESSORAS

TODOS OS COMPUTADORES E PERIFÉRICOS TÊM UMA **GARANTIA ESPECIAL** (6 meses)

Consulte as vantagens.

#### ★ SOFTWARE:

JOGOS NOVIDADES PARA:  
ZX SPECTRUM  
CBM 64 — CBM AMIGA  
ATARI ST  
IBM PC - XT - AT e COMPATÍVEIS

PODE UTILIZAR OS NOSSOS SERVIÇOS TÉCNICOS PARA REPARAÇÕES RÁPIDAS E OU RECONFIGURAÇÕES DE SISTEMAS  
**TELEF. 645528**

## AGRIMPOR

CENTRO COMERCIAL IGOPER LOJA 1.18

AV. GOMES PEREIRA, 103 - 105 — 1500 LISBOA  
TELEF. 715 59 24

**NOSSA CAMPANHA**

**TOPIS XT 99.000\$ + IVA**

**SIM AGORA JÁ PODE COMPRAR O SEU AMSTRAD COM FACILIDADES DE PAGAMENTO ATÉ 18 MESES**



## GAME - INFORMÁTICA

R. ELIAS GARCIA, 362-D — CENTRO COM. BABILÓNIA — 2700 AMADORA  
TELEFONE 492 14 31 LOJA 70

**C64 e C128 • AMIGA 500/2000 PCs (Compatíveis) desde 99 000\$00**

**SOFTWARE e HARDWARE**



**commodore**

**PREÇOS DE REVENDA**

DISTRIBUIDOR AUTORIZADO DA



MATERIAL DE LABORATÓRIO E INDÚSTRIA LDA

# COMPUTADORES Por EURICO DA FONSECA

## Espaço de aventura

Os aventureiros atacam de novo. Desta vez pela mão do *Nuno Gonçalves dos Santos*, da Travessa André Valente, 21-3.º, 1200 Lisboa, que decidiu enviar a solução completa para o jogo espanhol *La Guerra de las Vajillas*. E, entretanto, o *Nuno* procura alguém que tenha uma versão boa deste jogo já que a dele logo após ele ter chegado ao quadro final foi destruída pelos sequazes do terrível Darth Vader. Alguém o pode ajudar?

Antes que alguém venha por aqui e destrua as folhas que o *Nuno* enviou, vamos mas é publicar já isto, para que todos saibam que o Poço está atento e sempre pronto a denunciar os crimes que sucedem na galáxia. Que a Força esteja convosco...

### La Guerra de las Vajillas

Um maléfico ditador, Karapalo, tomou conta da nossa galáxia. O seu irmão é o cruel Dearth Water, cavaleiro frustrado, da ordem do nosso pai. Esta ordem chamava-se Fuerza de Johnson e tinha como único e louvável objectivo manter a ordem na galáxia. Mas um dia alguns cavaleiros foram subornados pelo perverso Karapalo para os seus maléficos fins, uma organização tirana. Todos os cavaleiros honestos foram presos pelos malfetores, excepto um: Obi Juan Quenove.

O jogador é o «herdeiro» da Fuerza de Johnson e como tal tem de fazer frente à emergência que apareceu: resgatar a princesa Paca Holgozona, presa na Estrela Pringosa.

### O jogo

No jogo fazemos o papel de Luke Skywalker, e assim devemos cumprir os objectivos já referidos.

Primeiro temos encontrar os robôs C-2P2 e R-3D2. Estes estão no planeta Tutuflex e possuem os planos da Estrela Pringosa. Durante a missão encontraremos objectos e personagens com que devemos lidar para obtermos o nosso objectivo. Todos eles têm algo para fazer. Os mais perigosos são os soldados do império que, quando nos vêem, começam a disparar contra nós. Agora vamos à solução do jogo.

### Tutuflex

Neste desértico planeta começa a aventura. Estamos defronte da casa do cavaleiro Obi Quenove. Entramos nela (Norte) e ali encontrámos um «autopelador» e uma lata de azeite. Coge Autopelador, Coge Lata e vão para Norte. Agora estamos no cultivo de nabos gigantes de Obi. Vamos outra vez para Este e encontramos os robôs da Lata A R-3D2 e conseguirmos que eles nos sigam. Saíam depressa, pois correm o risco de ser apalhados por cavaleiros que vagueiam por ali.

Dois vezes para Oeste, e outras tantas para Sul (Sur em espanhol) e encontraremos Obi. Quando ele nos fizer uma pergunta responderemos «Di George» e assim ele nos dará um eficiente chicote. Coge Cachiporra (chicote) e Oeste, e encontrarão algo útil: Coge Municiones. Agora três vezes para Oeste, aí, Coge Pistola e Carga Pistola. Vamos com cuidado para Oeste e tentamos esquivar-nos dos cactos. Usa Autopelador y Coge Pua, assim conseguimos outro objectivo valioso. Façam Oeste e logo Sur. Aqui há uma cabina, que ao ser usada nos transportará. Outra

vez Sur e ficamos no porto de Moscasalien, de onde recebemos a ajuda de Obi. Novamente par Sur e para Este, e encontramos um portão fechado. Da Autopelador a Bicho e ele nos dará um cubo negro. Coge Cubo. Vão para Norte e ficarão numa tenda, cujo dono dedica-se à compra de titânio. Venoe Pua y Coge Créditos al Sur e duas vezes para Oeste e entramos na tasca Delasquina.

Aqui estão Chequevaca e Juan Solo que nos ajudarão. Mas para isso, teremos de usar a violência. Usa Cachiporra e ele nos dará informações. Paga a Juan, e este aceitará o trato, juntando-se à comitiva. Agora, duas vezes para Este e uma para Sur. Estamos num bordel, pelo que há que resistir às tentações da carne: temos uma missão para levar a cabo da Cubo a Chris e Este é o que deveremos fazer a seguir, seguido de Mira e veremos o majestoso Halcón Millonário.

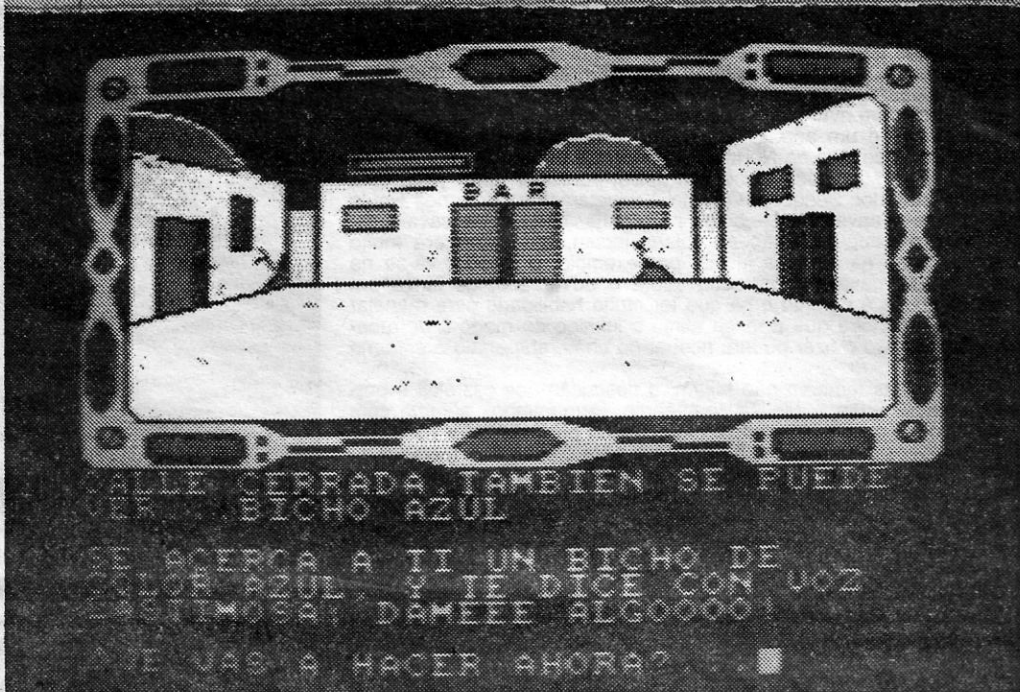
### Halcón Millonário

Trata-se de uma nave rodeada por soldados e é preciso entrar nela rapidamente, fazendo Este.

Uma vez lá dentro, Solo nos informará da possibilidade de abandonar a nave. Vamos para Sur e ficamos na ponte de comando. Despega e, como é lógico, o motor fica destravado. Norte, Este e outra vez Norte conduzir-nos-á à sala dos motores. Depois Golpea Motor, voltem à sala de comandos e façam Despega. Seguindo os conselhos de Obi, agora há que passar o hiperespaço, mas a nave não funciona. Norte e Este para chegar à sala correspondente, e aí damos a ordem Hiperespacio R-302. No meio de tudo isto, apareceram por aí umas naves inimigas dedicadas a experimentar o seu novo «laser» na nossa nave. Assim, voltamos à sala de comandos e ordenamos Hiperespacio. A seguir, teremos de dizer: Di Barumbadudumba. Assim termino a 1.ª parte da aventura. O código da 2.ª parte é Spielberg.

### Na Estrela Pringosa

Depois do código introduzido, Solo nos informará que estamos a ser absorvidos por... um donut! Assim teremos de ir para Norte por duas vezes, e ficaremos em frente de um grupo de soldados. Fazemos Este, Coge Cachiporra, Este y Entra Armário e ficaremos a salvo. Agora vamos para Este por duas vezes e Sal. Estamos num hangar e vamos para Oeste e fazemos Usa Cachiporra. Agora vamos para Norte e chegamos ao arsenal, onde teremos de fazer: Coge Rifle, Coge Munição, Carga Rifle. Já armados, vamos duas vezes para Sur e Coge Créditos. Jogar a



qualquer dos divertimentos aí presentes faria com que o alarme fosse accionado. Por isso, o melhor é fazermos Norte e duas vezes Este e ficaremos num transportador. Sube Transportador e duas vezes para Este, e encontraremos o maléfico cavaleiro Darth Water. Usa Cachiporra por várias vezes, e Obi morrerá por nós, salvando-nos da morte perante o inimigo. Duas vezes para Oeste, uma para Sur e outra para Oeste e ficamos na casa de banhamea, Caga ou Orina é o que faremos a seguir. Com um grande esforço fazemos Coge Tarjeta. Agora Oeste, Norte e Baja Transportador. Vamos para Este e encontramos Masdonal. Da Créditos a Robot e respondemos Di Si

e Coge Hamburguesa. Vamos para Oeste e Sur. Aqui Dispara Ojo e Introduce Tarjeta. Mas tudo o que foi feito até agora foi só para fazer pontuação. Eis a verdadeira solução.

### A solução

Na sala de comandos vão para Norte, depois para Este e para Sur. Estamos na sala do turbo-laser. Aqui, Activa Turbo-Laser e Dispara Soldado. A primeira vez falharão, mas se insistirem com Dispara Soldado destruirão a Estrela Pringosa e salvarão a princesa, terminando assim o jogo.

## O canto dos outros

UMA única carta preenche «O Canto...» desta semana. E pouco mais parece haver aqui no Poço para esta secção. Mas enquanto se espera, por certo muitos vão ficar satisfeitos com as dicas para *Defender of the Crown* que enche este espaço dos outros.

### Defender of the Crown

A saga medieval que tem prendido a atenção de tanta gente (os felizardos do Atari ST e Amiga) foi alvo de cuidada observação por parte de Fernando José Teodósio, da Rua Alexandre Ferreira, 19, 7.º-dt.º — 1700 Lisboa, e eis que as dicas surgem neste vosso espaço.

Entretanto o Fernando José que entrar em contacto com utilizadores do Atari ST que saibam programação. Escreve este leitor que está a programar um jogo no Spectrum mas gostaria de fazer gráficos melhores, com música e tudo o mais e que para isso quer saber mexer na máquina de 16 bits. Alguém o ajuda?

Sobre *Defender of the Crown* escreve o Fernando:

Julgo haver muita gente a jogar este maravilhoso jogo — em gráficos, música e aspecto medieval.

### XX — GUIA TV/«A CAPITAL»

De facto, as imagens ficaram estupidas. Com isto tudo aconselho todos os amantes de jogos de qualidade a comprarem este jogo. Pena é, logo após alguns dias, o jogo tornar-se fácil e chegar-se ao fim com facilidade.

Há 3 tipos de jogadores a jogar este jogo.

1.º — Jogar mesmo para alcançar o objectivo. Para esses, devem escolher o rei *Wolfe the Wild* porque é forte, no *justing*.

2.º — Estar sempre a tentar salvar a princesa. Para esse tipo de jogador aconselha-se o *Geoffrey Long Word*... porque é forte, no *swordplay* e ver se tem sorte, indo sempre para o *Go Raiding*. A outra maneira de ver a princesa é mais certa e demorada, quando aparecem nos «ecrãs» as seguintes frases: *Rescue her!* — Ir ter com ela, indo dar a um castelo e ter que lutar com alguns guardas. *Ignore her cries* — continue a jogar; *Seek Robin Help* — Pedir ajuda ao Robin.

3.º — Estar sempre a lutar a cavalo para melhorar o *leadership*, para entrar nos torneios é só por *hold joust* e ser o melhor de todos os lordes. (Habitualmente eu ganho.)

Bom, a minha tática resume-se do seguinte modo:

Coloca-se a lança o mais rápido possível na perna mais próxima do adversário e carrega-se no FIRE, claro que um jogador com uma certa habilidade é que consegue ganhar.

O rei que tem melhor *leadership* é o *Cedrik of Rotherwood*. Para ver se o adversário é mais forte ou mais fraco é só escolher *Showlord*. Agora vamos aos lordes: *Willfred of Ivanwood*: *leadership* (luta a cavalo) = bom *justing* (capacidade de ganhar o jogo) = bom, *shordplay* (ataque ao castelo) = médio; *Cedrik of Rotherwood*: *leadership* = forte, *justing* = bom, *shordpaly* = fraco; *Geoffrey*: *leadership* = médio, *justing* = médio, *shordpaly* = forte; *Wolfreek the Wild*: *leadership* = médio, *justing* = forte, *shordplay* = médio.

Logo após a escolha do rei surge-nos o «menu» principal que eu passo a explicar:

**HOLD JUST** — Serve para entrar em torneios de luta a cavalo, que eu já expliquei no 3.º tipo de jogadores, não evitando porém, que mesmo os que não queiram entrar em torneios, o computador manda-os automaticamente para lá, e por vezes até dá a escolher um território ou apenas melhorar o *leadership* do inimigo.

**SEEK CONQUEST (Move Army)** — Esta opção serve apenas para mover as armadas para um certo local. Esse local tem que ser um sítio à volta do território em que a armada está inserida se a armada não tiver homens, claro que não se pode mover.

**TRANSFER MEN** — Esta opção serve para passar os homens, cavalos e catapultas do castelo para a armada, ou da armada para o castelo, isto é, conforme a direcção da seta e para a mudar é só mover o rato para lá. Note-se que não se pode atacar sem ter a armada, que convém ser a maior possível, não podendo o castelo ficar vazio, pois pode ser atacado quando a armada estiver longe e não dar tempo de o salvar.

**READ MAP (See territory)** — Serve para ver qual o território, o seu lordes, o número de peças de ouro e o número de vassallos.

**SEND PLAY** — Esta opção vai ser muito usada por alguns. Eu acho que não é necessário utilizá-la muito, pois gastar-se-á dinheiro e só deve ser usada quando se vai atacar um castelo importante. Serve em termos práticos para ver os números da armada e do castelo em relação aos homens, cavalos e catapultas dos inimigos.

**SHOWLORD** — Serve para ver o dinheiro, o *leadership*, etc., etc., de qualquer lordes.

**SEE ROBIN** — Julgo não ter qualquer importância, mas por vezes o Robin dá-nos uns presentes não tendo muita influência no desenrolar do jogo.

**GO RAIDING** — Serve para atacar os castelos e retirar algum dinheiro, mas para isso é preciso lutar, por vezes encontramos-nos com o castelo.

**BYG ARMY** — Serve para comprar soldados, cavaleiros, catapultas e castelos. Se comprarmos um castelo temos que o colocar num território e cada castelo costuma ter 10 homens só para defender o castelo. Se a armada estiver por perto, o mesmo acontecendo com o nosso castelo inicial.

**RESTART GAME** — Quando o jogo está a correr mal aconselho esta opção para começar tudo de novo.

**END TURN** — Serve para não fazer nada, nessa jogada.

### ATACAR

Podemos atacar terrenos vazios, ou seja, sem dono, que normalmente perdemos de 0 a 5 homens. Note-se que para atacar é com a opção *seek conquest* e depois *Moovie Armie* levando o rato para o território a atacar.

Também podemos atacar territórios com dono que nos apareçam a lutar entre a nossa armada e a do inimigo. Aconselho que nestas lutas carreguem no botão FIRE do rato, para a luta ser mais rápida. Podemos também atacar castelos «vulgares» e neste caso temos de usar a catapulta para desgastar o castelo. As catapultas (tratamos seguidamente) para depois atacarmos a defesa do castelo. Quanto mais desgastarmos, a defesa fica mais forte, por isso é que quando o castelo está pouco gasto por vezes um homem vence 10 inimigos (se movermos a nossa armada para o nosso território poderemos fazer 4 jogadas).

**Castelos do Lorde** — É igual ao ataque anterior, mas se o vencermos ficaremos com as terras todas desse lordes e, claro, fazemos uma parte do objectivo.

### CATAPULTAS

Só usamos as catapultas quando estamos a atacar um castelo. No início aparece-nos um quadro a dizer-nos os números da armada atacante e da defesa do castelo e a força do castelo que vai diminuindo de 10% em 10%, conforme fomos acertando nas muralhas com as pedras. Há também um *Start Bottle* que serve para começar antes de ter atirado as pedras, o que não aconselho.

Há 3 tipos de pedras: as *boulders*, as *greekfire* e a *giseas*. Aconselho a usar as *boulders* por serem as mais fáceis de manejar.

Com as *boulders* as duas primeiras tentativas é só deixar a catapulta chegar ao fim. A seguinte é só deixar chegar ao início da tábua e carregar no FIRE, a outra é só deixar chegar ao meio do último traço. A outra é só deixar chegar ao pontinho, a penúltima é deixar ir ao início do traço, a seguir ao pontinho, e a última é deixar ir ao início do mesmo traço.

O objectivo do jogo — ser o vencedor dos seus 5 opositores (não é necessário conquistar todas as terras, é só ter os castelos dos lordes), etc., etc.

Fico-me por aqui nas dicas a este jogo, que é bastante difícil de se dar, visto ser um jogo de estratégia e as jogadas do inimigo serem sempre diferentes, não podendo revelar nenhuma jogada para chegar ao fim do jogo.



COMÉRCIO DE MATERIAL ELÉCTRICO E ELECTRÓNICO, LDA.

ESTAÇÃO METRO - CAMPO PEQUENO - ÁTRIO SUL - LOJA 1

Telef. 77 85 48 — 1000 LISBOA

**Computadores**  
**AMSTRAD — SCHNEIDER**  
**PHILIPS — SINCLAIR**  
**Software e Consumíveis**

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## AVIÃO DE ARCADE ACELERA NO MICRO

**TÍTULO: «Afterburner»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

Foi no princípio de 1988 que os frequentadores das salas de jogos se surpreenderam com o aparecimento de uma nova máquina nos locais (em alguns, felizes frequentadores) onde habitualmente gastavam moeda atrás de moeda.

Para esse grupo de nervosos do gatilho e nas perícias em rações de 25\$00 começava uma época de muita emoção e bolsos vazios: *Afterburner* chegara.

E mais ou menos assim que se pode descrever o aparecimento de *Afterburner* nas máquinas de gigabytes. E se a versão mais pobre, com o jogador de pé defronte da máquina, é de gritos, não há palavras que descrevam a sensação de sentar na versão de luxo.

Recriando o espaço interior da carlinga de um F-14 Tomcat, o simulador de arcade é o mais próximo que qualquer pessoa pode estar da realidade. Montado num suporte hidráulico que permite ao conjunto acompanhar os movimentos da «manche» (um imenso «joystick») com que o jogador controla o avião, voltado sobre um imenso «écran» onde nenhum pormenor foi esquecido, *Afterburner* tornou-se um sucesso de arcade, com filas de gente

a querer dar uma volta naquele avião «tão real».

Para a Sega, responsável pelo lançamento de *Afterburner* nas arcades, o passo seguinte só podia ser um: conquistar o mercado dos micros com aquele simulador. Muitos disseram que era impossível. Para a Activision era só uma questão de descobrir como o fazer. O trabalho começou...

Spectrum, Commodore 64, Atari ST e Commodore Amiga e MSX são alguns dos computadores para que *Afterburner* foi transposto. Uma conversão que ocupou diversas equipas, cada uma delas preparando as rotinas necessárias a *Afterburner* para chegar a Mach 3 no computador respectivo.

Para o Amiga e o ST a equipa responsável por *Starglider II* foi chamada. O que garantia o sucesso da transposição. Os gráficos para qualquer das versões foram realizados por Nick Cook, já conhecido pelo seu trabalho em *Aliens*, *Knightmare* e *Enduro Racer*.

A versão Spectrum foi entregue a Keith Berkhill, de 26 anos, que ficou excitado com a possibilidade de pôr as mãos na delicada missão. Transportar 3 megabytes de informação para 48K é obra... Para Keith foi questão de lembrar o que já fizera em jogos como *Space Harrier*, *Commando* e *Ghosts'n'Goblins*.

Novas técnicas de programação entraram na realização de *Afterburner*.

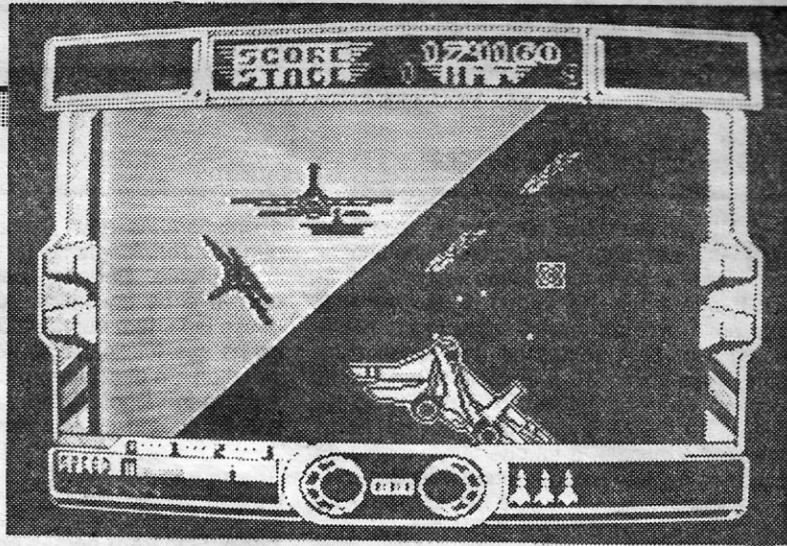
Keith explicou que «são um melhoramento de técnicas já utilizadas anteriormente. Por regra utilizam-se unicamente 16 «spites» no máximo mas em *Afterburner* chegámos aos 25».

Velocidade, eis o que surpreende na versão do Spectrum. Para Keith tudo se resume «ao uso da trigonometria para calcular onde é que tudo se encontra em cada momento, dado que tudo se move em três dimensões. *Afterburner* é um programa longo e tem, de facto, muito que se lhe diga. É quase como que ter dois jogos num só. Há o pedaço com o horizonte que se move e depois a fantástica sequência do «canyon». E, sem dúvida, o maior jogo que programei até à data».

No Spectrum é possível ver que Keith Berkhill não brincou em serviço. A velocidade é o que mais espanta. O F-14 parece uma bala disparada «écran» agora mesmo quando este se enche com outros aviões (quem lembra *Out Run* sabe o quão difícil é fazer este tipo de coisas).

A cor desapareceu na versão do micro. Embora haja um ou outro toque de cor nas áreas fixas do «écran», a janela central ficou-se por duas cores para evitar muitos problemas de atributos. Também a paisagem conhecida da versão de arcade foi sacrificada na passagem ao Spectrum. No entanto é natural que ninguém note muito a falta.

No que respeita a capacidade de



manobra, o F-14 mantém as mesmas características. Com um sacão no «joystick» até é possível fazer o «roll».

A partir do momento em que o avião descola do convés do porta-aviões «Sega Enterprise» o piloto sabe que não tem hipóteses de recusar a luta. Aviões inimigos perfilam-se no horizonte e rapidamente estão ao alcance de tiro. As metralhadoras do F-14 disparam constante e automaticamente. Basta alinhar a mira com o alvo e... pronto.

Para os inimigos mais difíceis há que utilizar os mísseis.

O computador de bordo trata de todos os cálculos e ao piloto só resta apertar o gatilho quando a caixa correspondente a «alvo registado» aparecer no «écran». E, surpresa, o computador do F-14 pode «marcar» mais do que um alvo ao mesmo tempo. Assim é só disparar mísseis enquanto houver caixas no «écran» (e mísseis, claro).

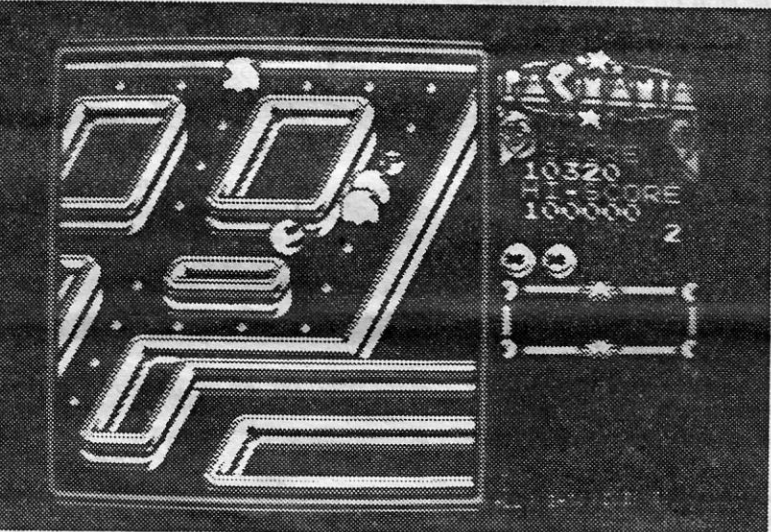
Na zona inferior do «écran» há indicações sobre munições e número de vidas. Ao centro há ainda um indicador de «lock on» que indica quando

um míssil está «apontado». No topo do «écran» a pontuação e nível atingidos são afixados.

São 23 níveis de pura emoção que põem «Top Gun» num sapato. Pelo caminho, além dos «loads» obrigatórios num jogo deste tamanho há também aviões de reabastecimento e pistas onde é possível fazer o mesmo. E os programadores tiveram mesmo espaço para algumas graças. A ver com atenção.

Em dois níveis há que voar num «canyon» e atingir alvos no solo. Mísseis delicadas, em que mais do que a velocidade conta a perícia para fugir aos ataques do inimigo sem embater contra uma parede rochosa, o que pode significar o fim de uma viagem a Mach 3.

**GÉNERO:** Acção/simulador.  
**GRÁFICOS (1-10):** 9 (pela velocidade).  
**DIFICULDADE (1-10):** 7 no primeiro nível.  
**CONSELHO:** Obrigatório.



## PAC-MAN REGRESSA AINDA MAIS COMILÃO

**TÍTULO: «Pac-Mania»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

QUEM lembra o velho *Pac-Man* vai saber agora que ele está de volta numa versão a três dimensões e com mais alguns toques de bom gosto. E rebaptizou-se. Agora chama-se: *Pac-Mania*. Quando já pensava que *Mad Mix* ia ficar por aí sem rival, eis que o troglodita do *Pac-Man* sai da caverna, rosnando impropérios ao candidato ao seu lugar e avança decidido a ganhar (reocupar?) o lugar que sente seu por direito.

Os homens que programaram *Terramex* para a *Glandslam* são os culpados deste retorno. E, com a fama que já granjearam no mercado não podiam sair-se mal. Assim...

*Pac-Mania* apresenta-nos *Pac-Man* num labirinto de que só vemos fatias na zona ocupada pela janela maior do «écran». Ao lado, além do engraçado logotipo do jogo, há todas as indicações úteis ao jogador: número de vidas, pontuação, a mais alta pontuação até ao momento e outras funções que a seu tempo se revelarão. Uma, porém, fica indicada: na janela pequena no lado direito aparecem, por vezes, objectos. *Pac-Man* deve procurá-los (constumam estar na zona central do labirinto) e passar-lhes por cima. Terá pontos extra.

No «menu» de opções é possível escolher o nível em que se pretende começar o jogo. Uma preocupação interessante por parte dos programadores que evita a quem já fez os primeiros níveis ter de os repetir sempre que deseja jogar. No entanto aqui há algumas limitações (por exemplo, só se chega ao quarto nível após ter-se jogado os anteriores) que incentivam o jogador a tentar nível após nível.

Embora o jogo seja sempre igual, com *Pac-Man* a recolher pílulas e evitando os fantasmas, a variedade de labirintos em cada nível e a frenética acção a que o jogador é obrigado evitam a monotonia, apetecendo sempre «um pouco mais».

Novidade neste *Pac-Mania* é que *Pac-Man* agora pode voar sobre as cabeças dos perseguidores. O que lhe vale de muito no que toca a fantasmas nos primeiros níveis mas pode não ser assim tão surpreendente nos níveis mais avançados, quando entram em acção fantasmas com novas capacidades. Mas isso é algo que «A Capital» vos vai deixar descobrir...

As pílulas de poder estão presentes nesta versão, com *Pac-Man* a transformar-se num devorador de fantasmas logo que engole uma. Mas se for tocado pelos fantasmas quando está no seu estado normal, *Pac-Man* perde a vida e reaparece num ponto diferente do labirinto. No entanto, mesmo quando perde todas as vidas (e desde que tenha créditos) *Pac-Man* pode recomeçar no nível onde ficou (com todas as vidas), desde que se prima a tecla correspondente a essa opção antes que os 7 segundos determinados pelos programadores se esgotem.

De referir neste sério concorrente a *Mad Mix* que além de a perspectiva escolhida trazer algo de novo ao jogo, há que olhar também a cor (*Pac-Man* é amarelo) que foi conseguido distribuir (pouca mas de boa-vontade) dando a agradável ao conjunto.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 7  
**DIFICULDADE (1-10):** 8  
**CONSELHO:** Obrigatório.

## JOGOS OLÍMPICOS «INUNDAM» MERCADO

**TÍTULO: «Gold, Silver & Bronze»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

QUANDO as Olimpíadas estavam a dar que falar, o jogo *Winter Edition* reapareceu no mercado, deixando aos possuidores de Spectrum algum espaço de manobra para brincarem aos atletas. E logo após *Summer Games I e II* surgiram por aí aumentando o prazer da festa, permitindo o contacto com os mais variados desportos.

Agora, aproveitando o facto de alguns já terem esquecido aqueles jogos, de outros nunca os terem experimentado e de ainda mais alguns já terem gravado qualquer outro jogo na cassete onde guardavam esta verdadeira olimpíada, a Epyx juntou o trio numa só cassete e serviu-o sob título de *Gold, Silver & Bronze*.

Para os apaixonados dos simuladores de desporto que não tenham qualquer dos títulos citados mais acima, *Gold, Silver & Bronze* é uma compra obrigatória. É que em muitos «loads» que originam outros tantos momentos de pausa e irritação há 23 modalidades desportivas que vão desde o simples salto em comprimento (simples?) até à equitação.

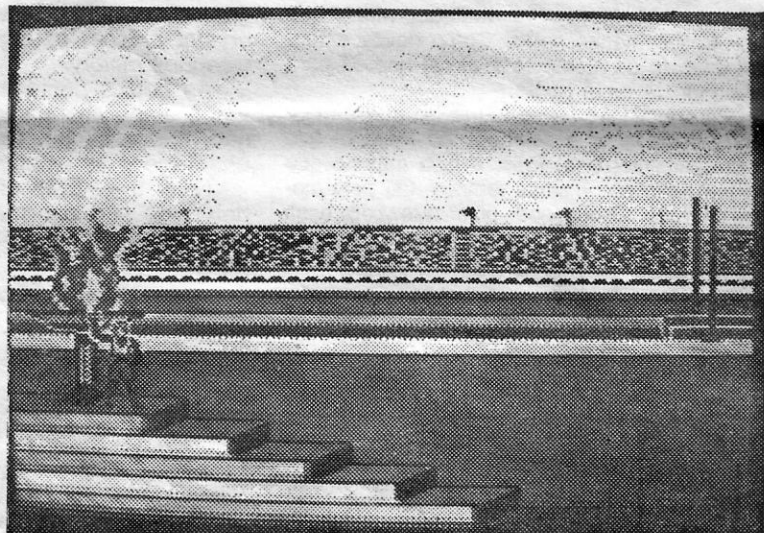
Quase uma vintena de programadores deram muitas horas de trabalho para que *Gold, Silver & Bronze* tivesse direito a um certificado de nascimento. Mas bem que se pode gabar a qualidade do «bebé».

*Summer Games I e II* permitem que até oito jogadores se sentem em redor do computador para infundáveis horas de diversão. São oito modalidades em cada jogo, um número que multiplicado pelos oito participantes, cada um deles com diversas tentativas, dá um ror de horas até que cada secção esteja terminada. Talvez uma boa ideia para uma tarde de sábado quando a chuva começar a cair.

Após a obrigatória cerimónia de abertura de que «A Capital» mostra um momento (desculpem, mas faltam as pombas) é tempo de experimentar o salto à vara. Convém saber agarrar na vara de fibra de vidro e correr com ela até ao momento em que o salto é efectuado. Após alguma irritação (e talvez um «joystick» partido) alguém vai conseguir acertar o passo. E então está dado o pontapé de saída...

O salto em altura também não é canja. Há que saber o momento exacto para fazer cada movimento. Corridas de 100 metros e de 4x400 (em grupo) são mais algumas das provas. Natação em diversos estilos com saltos da prancha como ponto alto são outro momento alto do pacote.

Tiro aos pratos serve de prato de encerramento de *Summer Games*.



Carregando a segunda parte temos algumas provas mais difíceis. Remo e canoagem, triplo salto, hipismo, ciclismo, esgrima, lançamento do dardo só para alegrar.

Finalmente é tempo de carregar o bloco dos jogos de Inverno. Aqui só os quatro melhores jogadores das competições anteriores podem jogar. Deve ser devido ao frio... encolheram o espaço do programa.

Saltos de esqui, figuras no gelo e «bobsleigh» são algumas das provas. Talvez a secção mais fraca do conjunto mas, de qualquer modo, a valer a pena.

Para facilitar a vida aos que apostaram em *Gold, Silver & Bronze*, eis algumas dicas que «A Capital» recolheu por aí algures numa revista «Crash». Com elas a medalha de ouro é garantida...

— Treinar é a primeira e melhor forma de conseguir ser o melhor. Treine todas as provas antes de entrar na competição. Descubra exactamente o que há para fazer e quando deve ser feito.

— No tiro aos pratos é melhor apañar o alvo no meio do campo e seguir-lo um pouco antes de disparar. Por vezes é possível atingir dois pratos ao mesmo tempo.

— Na prova de hipismo é conveniente abrandar a velocidade do cavalo logo após o salto ou o cavaleiro vai fazer uma aterragem forçada.

— Mais do que usar o «joystick» com violência há que tabelar o movimento. Alguns casos específicos são a prova de velocidade em «skate», o ciclismo, a natação e os saltos da prancha. Mas no conjunto *Gold Silver & Bronze* não exige os movimentos frenéticos e cansativos de jogos como *Combat School* ou mesmo *Daley Thompsons Olympics*.

Voltando ao jogo, é de salientar a distribuição da cor, os gráficos a funcionarem francamente bem e o equilíbrio entre as diferentes secções (embora aqui o *Winter Edition* fique um pouco atrás). Tudo razões para levar *Gold, Silver & Bronze* para casa.

**GÉNERO:** Simulador  
**GRÁFICOS (1-10):** 7  
**DIFICULDADE (1-10):** 8  
**CONSELHO:** Obrigatório mesmo se tem um jogo do género mas não os títulos que compõem este pacote.

### TOP «A CAPITAL»

### OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — THUNDER BLYTH
- 2.º — ROBOCOP
- 3.º — BUTRAGUENO
- 4.º — MATCH DAY II
- 5.º — ASPAR GRAND MASTER
- 6.º — BATHAN
- 7.º — BUGGY BOY
- 8.º — BARBARIAN II
- 9.º — PRO SOCCER
- 10.º — NINJA

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas

**M**AIS uma semana em que vai espreitar-se as cartas acabadinhas de chegar esquecendo um pouco as mais antigas. É que o material antigo já não vai ficar mais novo mas as coisas sobre jogos novos podem ficar bem velhas se não forem ditas agora. Para começar, referência a uma carta (recente) de João Nélsion, da Rua Conde de Avelar, 50 — 2465 São Martinho do Porto (pois, é ele mesmo, o tal que tem a mania de acabar os jogos e mandar umas soluções muito divertidas) que se queixa de que aqui no Poço tudo parece demorar muito tempo.

É verdade. Tal como o João escreve, por vezes passam-se 3 meses antes que alguém veja publicado o material enviado. Mas isso deve-se ao volume de correspondência que chega ao Poço e carteiros diligentes despejam nas masmorras. Vocês podem não acreditar, mas as cartas são tantas que os monstros que vivem nas masmorras (e outras alimárias que por lá andam) até já ameaçaram fazer greve de maldades e quase exigiram que os instalassem num hotel da capital até que a catreia de papel desaparecesse.

Sugere o João que, caso uma carta não seja publicada, essa indicação seja dada ao leitor em questão, através de uma mensagem no jornal. Boa ideia João só que... impraticável.

De facto, o que sucede é que isso foi até certo ponto tentado com a secção «Escreveram ainda...». O que sucedeu, porém, é que a correspondência para essa secção começou a avolumar-se e já nem nas masmorras cabia. Houve que criar uma secção mais praticável: a cesta secção.

Esta é a única forma de conseguir ter espaço para vos escrever todas as semanas. E, depois, há uma verdade terrível em todo este processo. É que, apesar de sucessivos pedidos, muitos leitores continuam a escrever com letrinhas que não dá mesmo para entender (e até já pedimos a colaboração de egiptólogos), outros escrevem dos dois lados do papel e alguns chegam ao cúmulo de pedirem que se publique — ainda — o mapa de *Dan Dare* ou *Indiana Jones*. Ou mesmo, por vezes, um qualquer mapa que saiu três semanas antes. Como deves entender João (e os restantes leitores) não dá para responder a tanta gente.

Refere o João Nélsion também que «A Capital» deve fazer a selecção do material que realmente interessa. Pois, é isso mesmo que se tem feito nos últimos tempos. Ou pelo menos tentado. O que quer dizer que, com essa selecção, muitas mais cartas vão para a cesta secção. Imagina só o que seria perder tempo

a enumerá-las aqui. Tempo e espaço. Não, não dá. Terminantemente não.

E pronto. Obrigado pelas palavras de incentivo e os encómos. Algo em que vocês, desse lado, têm quota-parte. É que este espaço na sua totalidade só será tão bom quanto os leitores o desejarem e fizerem. E como que a prová-lo vamos continuar com as dicas que o João Nélsion enviou para *Roadblasters*.

### Roadblasters

E nós que falamos da violência no desporto. Reparem nestas provas desportivas a que o *Roadblasters* nos dá acesso. Sim, porque o jogo em si é uma corrida, corrida esta em que os teus oponentes têm ou parecem ter como único objectivo, destruir-te).

Para facilitar a tarefa, no meio e no fim de cada etapa há um reabastecimento de fuel. Apanha também as esferas que vais encontrando no caminho.

Bem, falando de coisas sérias. Competirás com um carro chamado *GWB 68 Turbo* (bonito não é?), com uma velocidade máxima de 200 milhas/hora, uma pistola laser e dois depósitos: o principal, que se pode encher apanhando as esferas, e o de reserva, que só enche no fim das etapas e consoante os pontos amealhados durante o percurso.

A corrida consta de 50 etapas (fases) divididas em 3 níveis que correspondem ao condutor novato, veterano e perito. Sendo assim podemos passar a uma fase considerada para peritos sem ter que passar pelas outras.

Os níveis são para novatos: fases 1-4; Nível 1 — *bubble city*; para veteranos: 4-11, *forest sector*; para peritos: 11-15, *desert region*.

Este nível é bastante fácil e se falhares algumas esferas de fuel, não é caso para suicídio. No nível 1 convém pôr o multiplicador a 10 (ver indicadores). É bom dizer que tenham atenção à 2.ª metade da etapa B (é só minas).

Nível 2 — Para novatos: fases 15-19, *ground zero*; para veteranos: fases 19-23, *crystal palace*; para peritos: fases 23-27, *weapons factory*.

As coisas começam a complicar-se, o fuel é ainda abundante mas, pelo sim pelo não, não esbanjar. Quanto a etapas, apanhem todas as esferas nas 23 e 24.

Nível 3 — Este nível (como não podia deixar de ser) é o mais comprido e difícil: para novatos: fases 27-31, *power plant*; para veteranos: fases 31-35, *science com-*

*plex*; para peritos: fases 35-50, *molien zone*. Neste nível se falhares uma esfera de fuel poder dizer adeus à corrida e a partir da fase 46 se chocas ou desces das 200 milhas podés ir «p'ra casa».

Indicadores, da esquerda para a direita:

**MULTIPLIER** — O valor aí marcado é igual ao número pelo qual vão multiplicar-se os pontos do *score*, aqueles que são obtidos ao abater um carro inimigo.

Indicador de minas — Quando começa a piscar presta atenção à estrada.

Manómetro do fuel — Já falei dele, apenas falta referir que quando estiveres a utilizar a reserva a palavra «fuel» começa a piscar.

**SPEED** — Não convém ir abaixo das 200 m/h.

**DISPLAY de mensagens** — Indica a arma que o avião irá fornecer (ver armamento).

**SCORE** — Sem comentários.

**STINGERS** — Vêm de 3 em 3, um em cada faixa. Nos níveis altos lançar as *spikers* (esferas com espinhos), as *spikers* são sempre largadas na faixa do centro. Às vezes quando abatidos largam esferas de fuel.

**COMAND CARS** — Têm uma forte blindagem daí que podés guardar o laser. Quando vem um ultrapassa-o na curva (por fora, se vierem dois passa-os nas rectas por entre eles).

Jipes — Aparecem «às carradas» e passam sempre pela linha do fogo, assim já sabes.

Motos — Aparecem em grupos e não dão problemas.

Canhões — Disparar de ambos os lados da estrada. O problema é que não vês as balas, daí que o melhor é passar por eles «na brasa» e ter sorte.

Minas — Têm uma forma-padrão de ser colocadas, decora a posição e já está! Poças de óleo — Um alto peão é o resultado de as pisar.

Pedras e postes — Se ao sair da estrada (numa zona minada) lhes bateres, tchau!

### ARMAMENTO

**CRUISE MISSILES** — Aparecem em pacotes de três. A utilidade é que destrói tudo o que houver no *screen*.

**NITRO INJECTORS** — A velocidade máxima passa a ser de 300 mph. A 300 mph as minas não causam estragos.

**U. Z. CANNONS** — Dão um disparo contínuo (finito)

**ELECTRO SHIELD** — Com eles podemos chocar à vontade só que tendem a desaparecer quando se está prestes a chocar.

Apenas algumas ajudas. Não vale a pena apanhar os *U. Z. Cannons*, não façam cerimónia para sair da estrada (mas volta logo). O mais importante é apanhar fuel. Não falhes os disparos.

E pronto a partir daqui... é fácil acabar (com um *poke*, claro!). «Tava» a brincar.

### R-Type

Um mapa e algumas dicas para o furioso *R-Type*, eis o que *Vitor Manuel Alexandre Brás*, da Rua A, lt. 9-1.º dt.º, Casal Gouveia, Massamá — 2745 Queluz, fez chegar ao Poço. As dicas, é bom que se diga, são da autoria do irmão do Vítor, que é cliente regular deste espaço. Mas leiam... e fogo neles.

Neste jogo, composto por 8 níveis, controlamos uma nave que tem como nome de código *R-9*. A princípio a nave dispõe de um canhão que dispara rápido e, se carregarmos algum tempo na tecla de disparar e depois a soltarmos, a nave dispara uma chama grande, o que destrói tudo à sua frente, inclusive os tiros disparados pelas naves inimigas. Ao longo dos níveis, podemos apanhar uns bónus adicionais que são umas naves que aparecem a saltar e para isso temos que as matar e apanhar a bola que elas deixam onde são mortas. Estes bónus vão desde tiros a dobrar até raios laser. O nosso bónus adicional, tudo em que toca destrói e podemos juntá-lo à nossa nave e separá-lo, carregando na tecla de *detach*.

— Para além disto, quando acabamos o jogo, podemos continuá-lo na parte do nível em que morremos durante mais 4 jogos e para isso basta carregar na tecla *FIRE* quando aparece a contagem decrescente de 9 a 0.

Nível 1 — As partes mais difíceis são: onde andam as bolas grandes à volta e que disparam. Para as matar, separamos o nosso bónus e pomo-lo lá dentro da roda e disparamos, enquanto que também pomos a nossa nave no canto superior esquerdo e quando a abertura passar ao pé da nave, entramos e depois saímos pelo outro lado.

Monstro do fim do nível — Para o matar, temos que destruir a cabeça que sai de dentro do monstro e, para isso, vamos com a nossa nave para perto do monstro e separamos o

## R-TYPE

**Nível 1**

**Nível 2**

**Nível 3**

**MARA FLITO BBR VITOR-BRAZ**

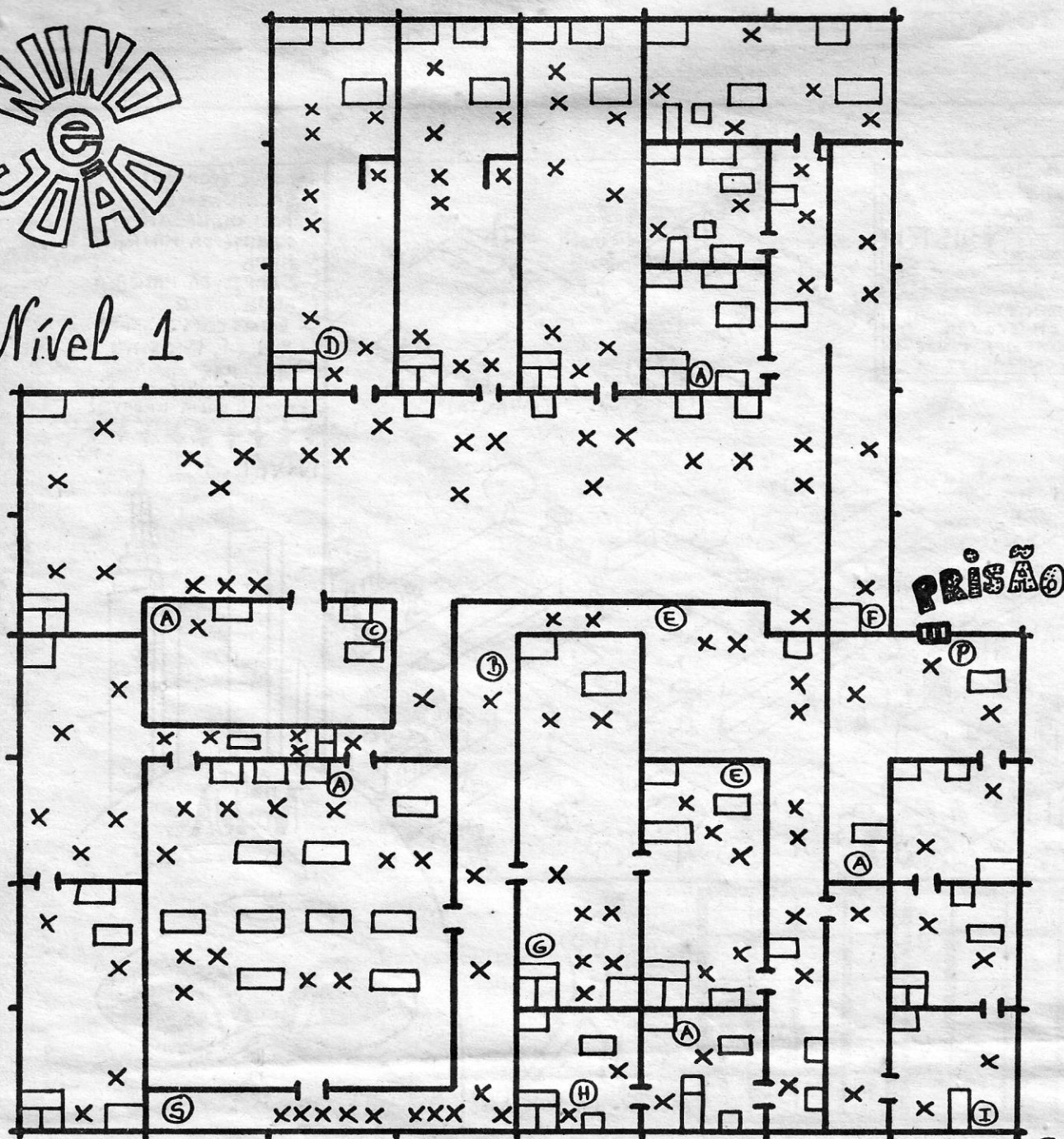
Dicas de João Arag

### LEGENDA

- - PARTE VULNERÁVEL DOS MONSTROS
- ☹ - PLANTAS QUE SOLTAM POLVOS
- ☐ - CANHÃO
- A - ALIEN
- M - MONSTRO
- - BÓLUS
- ☹ - MONSTRO DE BÓLUS
- ☹ - BÓLUS QUE ANDAM À RODA E DISPARAM
- ⚠ - ATENÇÃO! PARA TERMOS BÓLUS TEMOS QUE MATAR UMAS NAVES QUE SALTAM.



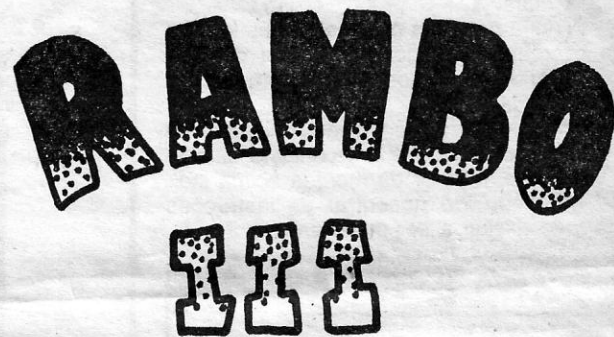
Nível 1



LEGENDA:

S  
A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
P

- Start
- Ammo Box
- ARROWS
- Goggle Battery
- Mine Detector
- Medical Pack
- Light Key
- Pistol Silencer
- Infra-Red Goggles
- Light tube
- Prison



©Feijó 1989

bônus em direcção a essa cabeça e pomos a nave na parte de cima do «écran» (local assinalado no fim do nível com um traço) junto ao monstro. Se o bônus ficar lá preso, destrói o monstro mas se sair de lá apanhamos outra vez o nosso bônus e tentamos pô-lo lá outra vez. Só assim passamos de nível.

Nível 2 — Cuidado com os escorpiões que saem de baixo e de cima pois para não morrermos convém ir sempre na parte de trás mais ou menos a meio. Mais à frente, encontramos um monstro de bolas que anda por todo o cenário, por isso temos que ver qual o sítio mais aconselhável para ficar quieto (para mim, quando o monstro aparece, passo por baixo dele e ponho-me na parte superior direita do «écran», mas por baixo de onde o monstro apareceu, quando ele passar por detrás da nave, recuamos um bocadinho e o monstro voltará a passar por cima e dá a volta e passa por baixo da nave (local assinalado no nível com um traço) e depois entra numa espécie de vulcão. Ai, temos que o destruir, atingindo a bolha que se encontra na parte de cima mas cuidado, pois o monstro das bolas volta a sair e a andar à roda, ou então, outra maneira de passar o nível é deixar o monstro das bolas sair e entrar 10 vezes no vulcão e assim passa-se de nível.

Nível 3 — Temos que matar a nave gigante que tem à sua volta canhões. A sua parte vulnerável é uma parte em cima quase no fim da nave (uma espécie de cilindro que entra e sai na nave). Para a matar temos que ir por baixo (sempre a matar os canhões) e quando a nave começar a baixar pomo-nos na parte de trás do «écran» em baixo (junto às pedras) e quando ela subir, passamos para a frente. Temos que pôr o nosso bônus para trás de uma nave e depois quando a nave grande chega ao fim, vamos para cima e largamos o nosso bônus e ele irá para trás, nós descemos e recuamos para mais ou menos meio do «écran» e repararam que o nosso bônus se encontra lá em cima da nave gigante a destruir o cilindro da nave (para se saber que está a destruir).

**Malaicos do R-Type**

Ou melhor, os Malaicos dos Videogames, que reapareceram com as dicas escritas à máquina (parece que o Natal trouxe surpresas), decidiram explicar um pouco de R-Type. E dar ainda dicas para Typhoon e Goody (em Goody talvez seja mais fácil teclar GODY no «menu»). Também dá vidas infinitas.

Estes «malaicos» precisam de dicas para

Triple Commando, Rambo III, Last Ninja 2 (ainda!) e Return of Jedi. Escrevam-lhes para a Rua Mirabelém, 35 — 2825 Monte da Caparica. Parece que o correio da zona já sabe quem são os «malaicos», por isso ponham isso mesmo no nome do destinatário. Ou talvez o nome de Nuno André Porto Morgado. É capaz de ser melhor. E não se esqueçam. Ele(s) quer(em) contactar com leitores que percebam de código máquina.

**R-TYPE**

Para passar o astronauta gigante (ou que raio é aquilo) façam o seguinte: logo que abatem o bônus, vão para cima e primam o FIRE continuamente até o BEAM ir até ao máximo. Depois, continuem a carregar no FIRE até aparecer metade do astronauta, é nesse momento que deixam de premir o FIRE e lança um tiro grande e mata de vez o astronauta gigante, depois apanhem o bônus, metam a protecção, à frente, de preferência e prossigam. Na cobra gigante tentem passar apenas quando a abertura passa por nós a 2.ª vez e evitem os tiros que ela atira. Logo que surja a abertura para o outro lado, passem mas cuidado com os tiros da retaguarda.

Para matarem o último monstro do 1.º nível nunca deixem para o fim o olho de baixo, de preferência utilizem a seguinte ordem: 1.º — 2.º olho a contar de cima; 2.º — 3.º olho a contar de cima; 3.º — 4.º olho a contar de cima; 4.º — 1.º olho a contar de cima.

**TYPHON** — Escrevam ESRUGABATE-SUGA (vidas infinitas).

**GOODY**

- 5 REM Malaicos dos Videogames
- 6 REM Nuno André Porto Morgado
- 7 REM GOODY
- 8 RANDOMIZE USR 1366: RANDOMIZE USR 1366: FOR F = 65024 TO 65047:READ A: POKE F, A: NEXT F: RANDOMIZE USR 65024: DATA 49, 0, 62, 255, 221, 33, 0, 64, 17, 0, 190, 55, 205, 86, 5, 62, 58, 50, 108, 180, 195, 147, 174

**Rambo III**

João José Amêndoa Gaspar, da Rua Isabel da Veiga, 32, Feijó — 2800 Almada, juntou-se com Nuno Filipe Simões Gomes de Abreu e o resultado está à vista: o mapa de Rambo III e alguma informação acessória. Por ora o primeiro nível parece quase resolvido.

Faltam os mapas do resto. Se é que são necessários. Por outro lado estes leitores ficam satisfeitos com uma dica fundamental: como abrir a porta em Rambo III. E pokes para Fury e Road Wars também vinham a calhar.

**HISTÓRIA** — Penso que não vale a pena estar-me a alongar sobre a história de Rambo III pois basta saber o essencial, ou seja, Rambo tem que ir ao Afeganistão salvar o coronel Trautman, que foi feito prisioneiro. As teclas podem redefinir, mas existem 4 teclas essenciais, são elas:

**ENTER** — Acesso ao inventário, permitenos ver os objectos que temos em nosso poder.

**K** — Serve para apanhar os objectos.

**L** — Serve para usar os objectos.

**J** — Serve para mover os objectos dentro do inventário.

**MAPA** — Este mapa indica-nos a zona do 1.º nível, e é acompanhado por legendas para melhor compreensão do mesmo.

**OBJECTOS:**

**AMMO BOX** — Caixa de munições, a sua utilidade é lógica.

**ARROWS** — Setas.

**GOGGLE BATTERY & INFRA-RED GOGGLES** — Binóculos infravermelhos e bateria, para o binóculo trabalhar é preciso ter a bateria.

**MINE DETECTOR** — Detector de minas (?).

**MEDICAL PACK** — Embalagem médica, muito útil pois restabelece a energia.

**LIGHT KEY** — Chave de luz (?).

**PISTOL SILENCER** — Silenciador, útil com a pistola.

**LIGHT TUBE** — (?)

**START** — Início do jogo.

**PRISON** — Prisão onde se encontra o coronel Trautman.

**CRUZES** — Representam os guardas.

**Last Ninja volta**

Esta é a última vez (por uns tempos) que se publica o mapa da primeira secção de LN 2. Por isso aproveitem bem. E não escrevam para a semana (nem deixem que alguém o faça) a pedir que o mapa seja publicado. Ou vai-se arranjar para o Last Ninja em pessoa vos fazer uma visita. Depois de hipnotizado para que acredite ir encontrar-se com o malvado da história... O mapa foi enviado por Paulo José das

Neves Silva, da Quinta Giribita, Paço de Arcos — 2780 Oeiras. Entretanto o Paulo quer carregadores para Tomcat, Platoon, Operation Wolf, Ghost'n'Goblins e mais uma série de jogos.

Algumas dúvidas tem o Paulo. Para que servem o «angle» e «step» em Dark Side e como baixar o astronauta. Fácil. O «angle» indica o ângulo de viragem do astronauta de cada vez que primes a tecla de esquerda ou direita. E esse ângulo pode ser regulado aparecendo a indicação no «écran». E o mesmo acontece com o «step» que mais não é do que a distância percorrida em cada passada do boneco controlado. Em locais perigosos como plataformas é conveniente reduzir o «angle» e o «step» para evitar que o astronauta se espalhe no solo de Triscupid, o que significa a morte certa. Para subir e descer o astronauta há que usar as teclas R e F. Mas claro que se quiseres usar o «jetpack» tens que premir J primeiro e depois usar o R para elevar o boneco. Para descer fazes o inverso: teclas F até chegares ao solo e depois desligas o «jetpack». Fácil...

Fim aos problemas, vamos à informação sobre Last Ninja 2.

— Para apanhar a chave e o pau, ficar em cima deles e premir P.

— O pau e a matraca matam o inimigo rapidamente e a shurinken, mata de uma vez o inimigo.

— O «hamburger» dá uma vida.

— Para abrir o portão fazer assim: colocar o Ninja em frente e junto ao meio do portão e premir 9 + 0, mas o HOLDING deve mostrar a chave.

— Se o Ninja andar no elevador para cima terá o POWER todo ótimo.

— Se o malabarista acertar-lhe com uma faca, morremos uma vida.

— Para descer o portão que está no SCREEN do mapa, fazer assim: colocar o ninja de costas na ponta do portão e premir andar de costas + FIRE, mas sem soltar as teclas.

**Mickey Mouse**

De um grupo novo chamado Computer Games, da Rua Banda da Amizade, 17-2.º A — 3800 Aveiro, alguma coisa (pouca) sobre Mickey Mouse. Estes leitores desejam entrar em contacto com alguém que tenha as instruções de Shadow Fire e também o jogo Enigma Force. Andam com uma vontade danada de jogar qualquer dos jogos mas precisam das ins-

(Continua na página seguinte)

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

truções de um e da cassete do jogo no último caso. Quem os ajuda? As propostas devem ser enviadas para Paulo e Vítor na morada acima.

A utilidade de alguns feitiços no *Mickey Mouse*: chaves — abrem as portas desde que elas não estejam pregadas; trovões — fazem o Mickey andar mais depressa; águias — não caímos nos buracos; bolas pretas — desorientam o Mickey; mísseis — destroem todos os inimigos que estiverem no quadro; frasco com a palavra *slo* — os inimigos andam mais devagar; frasco com a palavra *glu* — os inimigos ficam parados; frasco normal — dá água.

### Cobalt e futebol

Socorro, é o pedido de N. no Miguel Teixeira, da Rua Vasco da Gama, 1, Rio de Mourro — 2735 Cacém. Um «socorro» com que se fecha por esta semana. Leiam o pedido deste leitor.

— Comprei um jogo de treinador de futebol intitulado de *The Double*, que jogo mas, mesmo ganhando jogos, a nossa credibilidade de treinador vai sempre descendo. Pedia que publicassem isto no jornal pedindo aos vossos leitores que no caso de saberem alguma coisa da credibilidade é do jogo respondessem para a minha morada.

— A outra pergunta para os vossos leitores é se tiverem os códigos de entrafa do jogo acima referido, que mos mandassem para a minha morada.

— Por fim, se alguém tiver as instruções do *Cobalt*, que entrasse em contacto comigo por via postal, a partir da morada acima indicada (não consigo encontrar as instruções deste jogo devido a ser muito antigo).

### POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX

MAPA DO:  
**LAST NINJA 2**  
BY SYSTEM  
1988

MAPA POR: PAULO SILVA  
FEITO EM 7/1/89  
DE: OCEANSOFT CLUBE  
TELEFONE: 3427739

1-CHAVE (PORTÃO)  
2-SHURINKENS  
3-PAU OU BASTÃO?  
4-1ª PARTE DA MATRACA  
5-MAPA  
6-2ª PARTE DA MATRACA  
7-HAMBURGER  
S-COMEÇO (1ª MISSÃO)  
F-FIM DA 1ª MISSÃO

--- ABELHAS  
--- ACIDO (SE FOSSE A-  
--- GUA C NINJA NADAVA)

\*\*\*\*\*  
NIVEL 1

BACK WITH A VENGEANCE!

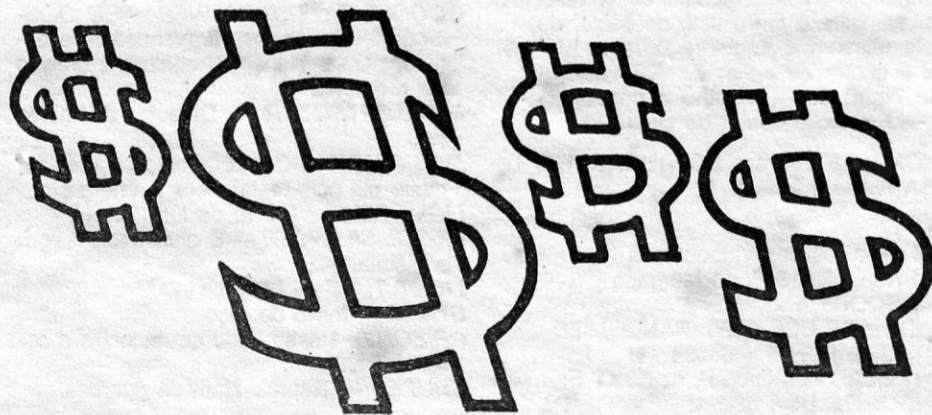
XXIV — GUIA TV/«A CAPITAL»

# COBRAX — Serviços de Colaboração Empresarial, Lda.

## COBRANÇAS

Recupere o seu dinheiro. Encarregamo-nos de cobranças atrasadas, ou consideradas perdidas.

NÃO DESISTA



CONTACTE-NOS

SOMOS SEUS CONFIDENTES SEGUROS

\*987 17 79 — \*987 22 28

(REDE DE LISBOA)